

IDENTIFIKASI WISATA EDUKASI DI ASIA FARM PEKANBARU

Oleh : Syifa Syauqiah Putri

Pembimbing : Etika

syifa.syauqiah3491@student.unri.ac.id , etika@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Ilmu Administrasi – Program Studi Usaha Perjalanan Wisata

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63277

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang terus berkembang dan berperan penting dalam meningkatkan perekonomian serta edukasi masyarakat. Asia Farm Pekanbaru hadir sebagai salah satu objek wisata yang mengusung konsep edukatif dengan nuansa peternakan dan pertanian serta aktivitas interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui identifikasi wisata edukasi yang terdapat di Asia Farm Pekanbaru serta kendala yang dihadapi oleh pihak pengelola dalam pengembangannya. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan key informan, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap pengelola, pemandu wisata, dan beberapa wisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Asia Farm Pekanbaru menawarkan berbagai wahana edukatif yang menyasar anak-anak dan keluarga, seperti aktivitas memberi makan hewan dan pengenalan pertanian. Pemandu wisata berperan penting dalam mendampingi dan menyampaikan informasi kepada pengunjung secara interaktif. Tantangan yang dihadapi pengelola adalah bagaimana mempertahankan daya tarik wisata agar tetap diminati dan mampu bersaing dengan objek wisata lainnya. Untuk itu, pengelola terus berupaya menghadirkan inovasi-inovasi baru ke depannya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Asia Farm Pekanbaru telah mewujudkan wisata edukasi yang cukup beragam, namun masih diperlukan upaya berkelanjutan untuk menjaga daya tarik dan keberlanjutannya.

Kata Kunci : Pariwisata, Wisata Edukasi, Asia Farm Pekanbaru.

ABSTRACT

Tourism is one of the sectors that continues to grow and plays an important role in improving the economy and community education. Asia Farm Pekanbaru is present as one of the attractions that carries the concept of education with the nuances of animal husbandry and agriculture as well as interactive activities. This research aims to find out the identification of educational tourism in Asia Farm Pekanbaru and the obstacles faced by the management in its development. The method used is qualitative with data collection techniques through observation, interviews with key informants, and documentation. Interviews were conducted with managers, tour guides, and several tourists. The results showed that Asia Farm Pekanbaru offers various educational rides targeting children and families, such as animal feeding activities and an introduction to agriculture. Tour guides play an important role in assisting and delivering information to visitors in an interactive manner. The challenge faced by managers is how to maintain the attractiveness of tourism so that it remains in demand and is able to compete with other attractions. For this reason, the manager continues to strive to present new innovations in the future. The conclusion of this research is that Asia Farm Pekanbaru has realized quite diverse educational tourism, but sustainable efforts are still needed to maintain its attractiveness and sustainability.

Keywords : Tourism, Educational Tourism, Asia Farm Pekanbaru.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan seseorang secara sementara dari lokasi asal menuju tempat lain dengan perencanaan tertentu, dan bukan dengan tujuan untuk mencari penghidupan disana, melainkan dengan tujuan untuk menikmati waktu senggang atau memenuhi berbagai keinginan. Menurut Norval (2009), Pariwisata mencakup semua kegiatan yang terkait dengan masuknya, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau ke luar negara, kota, atau wilayah tertentu. Menurut Burkart dalam Damanik dan Weber (2006), mengatakan bahwa pariwisata adalah perpindahan orang yang bersifat sementara dan jangka pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat tinggal dan pekerjaan mereka yang biasa, serta aktivitas-aktivitas mereka selama tinggal di tujuan tersebut.

Kota Pekanbaru yang merupakan pusat pemerintahan Provinsi Riau, memiliki letak geografis yang strategis dan budaya Melayu yang kental. Hal ini dapat menjadi potensi besar untuk pengembangan pariwisata baik melalui atraksi wisata alam maupun buatan yang terus berkembang. Pesatnya perkembangan ekonomi dan pertumbuhan perkotaan menjadikan atraksi wisata buatan sebagai faktor penting dalam menarik lebih banyak wisatawan ke Kota Pekanbaru. Wisatawan dapat menikmati beragam tempat wisata buatan di Kota Pekanbaru yang dirancang untuk menawarkan sesuatu yang berbeda dan menarik bagi pengunjung.

Saat ini wisata buatan sering dikolaborasikan dengan edukasi, dimana wisata edukasi menawarkan gabungan antara rekreasi dan pengalaman belajar secara langsung. Selain merasakan pengalaman rekreasi, wisata edukasi juga memberikan wawasan baru kepada wisatawan yang berwisata. Wisata edukasi memberikan dampak positif ke masyarakat

untuk meningkatkan wawasan, keterampilan, dan kesadaran terhadap lingkungan dan budaya yang ada.

Berikut merupakan objek wisata edukasi di Kota Pekanbaru:

Tabel 1.1 Objek Wisata di Pekanbaru Tahun 2025

No.	Objek Wisata	Lokasi
1.	Taman Agrowisata Tenayan Raya	Jl. Kadiran, Kulim, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau.
2.	Asia Farm	Jl. Badak Ujung, Sail, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau.
3.	Asia Heritage	Jl. Yos Sudarso No.KM.12, RW.05, Muara Fajar, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau.
4.	<u>Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau</u>	Jl. Jend. Sudirman No.462, Jadirejo, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau.
5.	<u>Museum Daerah Riau Sang Nila Utama</u>	Jl. Jend. Sudirman No.194, Tengkerang Tengah, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau.

Sumber: *Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru (2025)*

Dari data diatas dapat kita lihat gambaran beberapa objek wisata edukasi yang ada di Pekanbaru, kelima objek tersebut tentunya memiliki daya tarik wisatanya masing-masing. Sebagai contoh, Asia Farm Pekanbaru merupakan salah

satu agrowisata modern yang tidak hanya memberikan pengalaman berwisata namun juga edukasi mengenai peternakan dan pertanian organik. Berlokasi di Jalan Badak Ujung, Sail, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru. Dengan luas 6 hektar Asia Farm Pekanbaru dibangun dari tahun 2017-2018. Asia Farm Pekanbaru menawarkan nuansa yang unik yaitu dari permainan game Hay Day dengan pengalaman wisata baru yang memiliki banyak atraksi menarik. Selain itu, juga terdapat aktivitas interaktif yang mengedukasi pengunjung tentang bertani dan beternak. Asia Farm Pekanbaru juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk membuat wisatawan betah dan nyaman, seperti tempat parkir yang luas, toilet, musala, cafetaria, toko souvenir, serta penyewaan kostum. Keunikan dari Asia Farm Pekanbaru tersebut tentunya menarik banyak perhatian masyarakat untuk berkunjung dan menjadikannya sebagai salah satu objek wisata yang terkenal di Kota Pekanbaru. Berikut merupakan data Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Asia Farm Pekanbaru:

Tabel 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan Asia Farm Pekanbaru pada Tahun 2021-2023

No.	Tahun	Jumlah Kunjungan
1.	2021	26.614
2.	2022	12.912
3.	2023	14.140

Sumber: *Pengelola Asia Farm Pekanbaru (2025)*

Dari data di atas dapat dilihat bahwa terjadi penurunan jumlah kunjungan wisatawan ke Objek Wisata Asia Farm Pekanbaru pada tahun 2021-2023. Terjadi fluktuasi kunjungan wisatawan pada tahun 2022, penurunan jumlah kunjungan wisata cukup drastis yakni sebesar 48,52% dari jumlah kunjungan tahun sebelumnya. Pada tahun 2023 terjadi peningkatan jumlah

kunjungan wisatawan namun tidak signifikan yakni hanya sebesar 9,52%, dimana jumlah tersebut tidak signifikan peningkatannya karna hanya lebih banyak 1.228 wisatawan dari tahun 2022.

Meskipun jumlah kunjungan mengalami penurunan dan peningkatan yang tidak signifikan, Asia Farm Pekanbaru tetap menjadi daya tarik tersendiri yang berkontribusi pada sektor pariwisata di Kota Pekanbaru. Asia Farm Pekanbaru memadukan kegiatan antara berwisata dan belajar, hal itu menjadi salah satu keunikan dari objek wisata tersebut. Keunikan wisata edukasi ini memberikan nilai tambah yang membedakan Asia Farm dari objek wisata lainnya di Pekanbaru. Dengan menggabungkan konsep rekreasi dan edukasi, Asia Farm dapat meningkatkan minat pengunjung dan menjadikannya sebagai objek wisata yang semakin dikenal masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan wisata edukasi yang ada di Asia Farm Pekanbaru?
2. Apa saja kendala/tantangan yang dihadapi oleh pengelola dalam melaksanakan wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh analisis pembahasan mengenai pelaksanaan wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru dan kendala atau tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Identifikasi wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui kendala/tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya wawasan terkait wisata edukasi pada suatu objek wisata.
2. Bagi pengelola, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumberinformasi dan bahan pertimbangan dalam pengelolaan di masa yang akan datang.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pada topik yang serupa.

LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata

Pariwisata adalah kegiatan mengunjungi suatu tempat selama lebih dari 24 jam untuk bersenang-senang dan bukan untuk bekerja. Pariwisata secara umum dipahami sebagai perjalanan atau kunjungan dari satu tempat tinggal ke tempat lain untuk tujuan rekreasi atau bisnis. Menurut UU No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan, “Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.”

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan individu dalam periode tertentu dari satu lokasi ke lokasi lain, meninggalkan tempat asalnya, dengan sebuah rencana dan tujuan yang bukan untuk berbisnis atau mencari penghasilan di lokasi yang dikunjungi, melainkan sekadar untuk menikmati pemandangan dan aktivitas rekreasi atau memenuhi berbagai keinginan (Sihite, 2000).

Pariwisata mencakup seluruh unsur yang saling berkaitan, seperti wisatawan, destinasi wisata, perjalanan, industri pariwisata, dan elemen lainnya (Suwantoro dalam Latif & Amelia, 2022). Murphy dalam Sedarmayanti dan Afriza (2018) menyatakan pariwisata melibatkan berbagai elemen yang saling berhubungan (wisatawan, perjalanan, daerah tujuan

wisata, sektor, dan lain-lain) yang muncul dari perjalanan menuju suatu tempat, selama perjalanan tersebut tidak bersifat menetap.

Saat ini industri pariwisata sudah berkembang pesat dengan adanya kemajuan teknologi, kemudahan dalam bertransportasi, dan perubahan gaya hidup masyarakat yang menghargai pengalaman berwisata. Industri pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi terbesar di dunia dan memainkan peran penting dalam mempromosikan pertukaran budaya, melestarikan warisan lokal, dan pembangunan daerah.

Wahab dalam Suliyanto dan Musthofa (2020) menjelaskan bahwa pada dasarnya pariwisata memiliki beberapa unsur. Unsur pertama adalah manusia sebagai unsur insani yang melakukan kegiatan pariwisata. Unsur kedua adalah tempat, sebagai unsur fisik yang tercakup dalam kepariwisataan. Selanjutnya, waktu sebagai unsur tempo yang dihabiskan dalam kegiatan pariwisata.

2.2 Destinasi Wisata

Destinasi wisata adalah tempat atau kawasan yang dijadikan tujuan bertamasya bagi wisatawan. Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan Pasal 1 Ayat 6, daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut destinasi pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), destinasi diartikan sebagai tempat tujuan. Pada umumnya, destinasi merujuk pada wilayah geografis seperti negara, pulau, atau kota.

Menurut Hidayah dalam Fadlina (2021) destinasi pariwisata merujuk pada area geografis seperti negara, pulau, kabupaten/kota, kecamatan, kampung atau kawasan wisata yang memiliki daya tarik

seperti atraksi wisata, fasilitas, kemudahan akses, tenaga kerja, citra dan tarif yang menarik bagi pengunjung yang ingin tinggal sementara dalam perjalanan yang dinamakan migrasi wilayah. Istilah “destinasi” umumnya merujuk pada “tempat yang menjadi tujuan akhir dari sebuah perjalanan”, yaitu suatu wilayah geografis (seperti lokasi, resor, daerah, atau negara) yang dipilih oleh wisatawan untuk menghabiskan waktu selama berada jauh dari tempat tinggalnya.

Aby Legawa dalam Sedarmayanti dan Afriza (2018) menyebutkan destinasi pariwisata merupakan suatu wilayah geografis tertentu yang memiliki berbagai komponen, seperti produk wisata, layanan, pelaku industri pariwisata, masyarakat, dan lembaga pengembang yang saling mendukung dan bersinergi untuk menciptakan daya tarik kunjungan bagi wisatawan.

2.3 Objek Wisata dan Jenis Objek Wisata

Objek wisata merupakan lokasi yang dikunjungi oleh pengunjung dan menawarkan daya tarik baik dari alam maupun hasil karya manusia, seperti pemandangan alam atau pegunungan, flora dan fauna di pantai, kebun binatang, bangunan bersejarah yang tua, monumen, candi, pertunjukan tari, serta aspek kebudayaan lainnya yang khas (Adisasmita dalam Pariyanti, 2020).

Objek wisata merupakan tempat yang dikunjungi oleh wisatawan karena memiliki keunikan ataupun daya tarik wisata tersendiri yang membuat orang-orang tertarik untuk berkunjung. Objek wisata juga terdiri dari beberapa kategori, seperti: Objek Wisata Alam, Objek Wisata Sejarah, Objek Wisata Budaya, Objek Wisata Buatan, Objek Wisata Religi.

Ridwan dalam Pariyanti, Rinnanik, dan Buchori (2020) menjelaskan bahwa objek wisata merujuk pada segala hal yang memiliki kekhasan, keindahan, dan nilai, baik itu berkaitan dengan sumber daya alam, budaya, atau kontribusi manusia,

yang membuatnya menjadi tempat yang dituju oleh para wisatawan. Sedangkan menurut Yanto dalam Widyastuti dan Pramana (2021) objek wisata adalah representasi dari hasil karya manusia, gaya hidup, seni budaya, serta sejarah nasional, di samping tempat atau fenomena alam yang menarik minat pengunjung untuk datang.

2.4 Wisata dan Jenis Wisata

Wisata adalah kegiatan bepergian atau suatu perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, guna mencari kesenangan ataupun memperluas pengetahuan. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009, Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Kata wisata “tour” menurut kamus secara langsung berarti “sebuah perjalanan yang dilakukan oleh pelaku untuk kembali ke titik awal; sebuah perjalanan sirkuler yang dilakukan untuk keperluan bisnis, rekreasi, atau pendidikan, dengan mengunjungi berbagai lokasi, umumnya mengikuti jadwal yang sudah disusun sebelumnya.” (Murphy dalam Pitana & Gayatri, 2005).

Wisata juga dapat dikatakan sebagai kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela dan yang bersifat sementara untuk menikmati daya tarik obyek dan daya tarik wisata (Sihite, 2000).

Secara singkat wisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mendatangi suatu tempat tertentu, dengan tujuan untuk bersantai, mengembangkan diri, atau mempelajari keunikan daya tarik yang ada di destinasi tersebut dalam kurun waktu tertentu. Wisata sering dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukasi, pelestarian alam, atau pengembangan

wilayah, sehingga memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat lokal maupun pengunjung

2.5 Wisata Edukasi

Wisata edukasi merupakan perjalanan wisata yang memberikan gambaran atau pengetahuan tentang daerah yang dikunjungi. Wisata ini adalah gabungan dari kegiatan wisata atau perjalanan dengan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Ritchie dalam Latif & Amelia (2022), *edu-tourism* atau pariwisata pendidikan adalah suatu bentuk program di mana para peserta melakukan perjalanan ke suatu lokasi tertentu secara berkelompok, dengan tujuan utama memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang berkaitan dengan tempat yang dikunjungi.

Wisata edukasi mencakup beragam bentuk perjalanan, seperti ekowisata, wisata sejarah, wisata berbasis pedesaan atau pertanian, pertukaran pelajar antar lembaga pendidikan, kunjungan studi banding, aktivitas akademik di dalam maupun luar negeri, serta program *study tour* yang diselenggarakan oleh sekolah (Saepudin et al., dalam Prasetyo & Nararais, 2023).

Wisata edukasi merupakan bentuk kegiatan wisata yang memiliki nilai positif dan mengarah pada konsep *edutainment*, yaitu proses pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman yang memuaskan sekaligus menambah wawasan bagi pengunjung. Wisata ini dapat dipadukan dengan berbagai unsur dan memenuhi beragam kepentingan wisatawan, seperti keingintahuan terhadap kehidupan masyarakat lain, bahasa dan budayanya, ketertarikan pada seni, musik, arsitektur, cerita rakyat, hingga kepedulian terhadap alam, lanskap, flora dan fauna, serta minat terhadap warisan budaya dan situs bersejarah.

Menurut Ekasani et al. dalam Juwita dan Umami (2021) wisata edukasi dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis

diantaranya wisata edukasi mengenai budaya, sejarah, ekowisata atau wisata edukasi berbasis lingkungan, wisata pedesaan, maupun program studi di luar negeri. Dalam wisata edukasi juga terdapat adanya kegiatan berupa *long learning* atau kegiatan yang dilakukan demi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi atau keterampilan.

Wisata edukasi atau wisata pendidikan bertujuan untuk menambah wawasan serta mendorong perkembangan kreativitas peserta. Kegiatan ini umumnya dilakukan di lokasi-lokasi wisata yang memiliki fungsi tambahan sebagai sarana pembelajaran, seperti perkebunan, kebun binatang, penangkaran hewan langka, pusat riset, dan tempat serupa lainnya (Harisandi & Anshory dalam Prasetyo & Nararais, 2023).

2.6 Unsur Pokok Pariwisata Edukasi

Menurut Wijayanti (2019) Aktivitas pariwisata edukasi terdiri dari 3 unsur pokok, yaitu kurikulum, teks, dan guru. Kurikulum digambarkan sebagai bentuk perjalanan, teks sebagai orang, tempat dan peristiwa, sedangkan guru sebagai pemandu. Kurikulum bisa dikatakan sebagai bentuk perjalanan yang disusun sedemikian rupa sehingga aktivitas wisata bisa dilaksanakan dengan baik. Hal ini sama halnya dengan segala sesuatu yang dirancang untuk memberikan pengalaman wisata belajar bagi wisatawan selama berkunjung.

Dengan adanya kurikulum, setiap aktivitas yang disajikan tidak sekadar bersifat hiburan melainkan memiliki unsur edukatif yang dirancang sesuai dengan sasaran pengunjung terutama anak-anak dan keluarga. Sejumlah destinasi wisata edukasi juga menyelenggarakan kegiatan seperti lokakarya dan program-program bertema khusus yang ditujukan bagi para pengunjung.

Teks secara umum mempunyai arti pembahasan, dimana dalam perjalanan wisata edukasi dapat digambarkan sebagai berbagai aktivitas yang dirasakan langsung

oleh wisatawan ketika berwisata. Teks dalam konteks ini merujuk pada bentuk nyata dari kurikulum yang diterapkan di lapangan.

Saat melakukan wisata edukasi biasanya akan dilengkapi dengan seorang guru. Guru dalam wisata edukasi dapat diartikan sebagai pemandu wisata. Pemandu wisata biasanya berperan sebagai pendamping kelompok, menyampaikan informasi, serta membimbing wisatawan dalam aktivitas edukasi. Destinasi wisata edukasi biasanya dilengkapi dengan fasilitas seperti pemandu wisata, pusat informasi, serta media interaktif yang bertujuan membantu pengunjung dalam memahami materi yang disampaikan. Ketiga unsur ini sangat penting dalam menciptakan kualitas wisata edukasi bagi wisatawan.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, karena karena penulis membutuhkan informasi yang akurat dan detail. Penulis akan melakukan observasi lapangan, mewawancarai secara langsung key informan yang dibutuhkan, dan mengambil dokumentasi untuk hasil penelitian ini. Sugiyono (2020) mengemukakan dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian tentang “Identifikasi Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru” beralamat di Jalan Badak Ujung, Sail, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian akan dilakukan pada bulan Januari – Maret 2025.

3.3 Jenis dan Sumber Data

a. Key Informan

Key informan adalah mereka yang memiliki berbagai informasi dan dapat menguatkan sumber data untuk suatu penelitian. Dalam penelitian ini penulis memiliki key informan untuk menguatkan informasi mendalam mengenai Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru. Key informan dalam penelitian ini adalah:

- Pengelola Objek Wisata Asia Farm Pekanbaru, yaitu Ibu Suci dan Ibu Lisma.
- Guide Asia Farm Pekanbaru, yaitu Saudari Ulty.
- Beberapa wisatawan yang berkunjung ke Asia Farm Pekanbaru:
 - Ibu Lita
 - Ibu Nadia
 - Ibu Nur

Data akan dikumpulkan melalui wawancara langsung penulis dengan key informan guna mendapatkan informasi tentang topik yang diteliti.

b. Data Primer

Menurut Sugiyono (2020) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh penulis langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian mengenai wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru. Observasi dilakukan dengan turun langsung ke lapangan untuk mengamati kondisi sebenarnya. Wawancara dilakukan dengan Ibu Suci dan Ibu Lisma selaku pengelola, Saudari Ulty sebagai pemandu wisata, serta beberapa wisatawan yang berkunjung. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar suasana objek wisata, atraksi, dan fasilitas yang tersedia di lokasi.

c. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2020) Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder literatur fisik dapat berupa buku dan literatur digital berupa skripsi, jurnal, berita dan media internet yang berkaitan dengan topik penelitian yang diteliti.

Penulis melengkapi penelitian melalui media internet mengenai hal yang berkaitan dengan Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kondisi objek wisata Asia Farm Pekanbaru, termasuk suasana, atraksi, dan fasilitas yang tersedia. Wawancara dilakukan dengan pengelola (Ibu Suci dan Ibu Lisma), pemandu wisata (Saudari Ulty), serta beberapa wisatawan, guna menggali informasi terkait wisata edukasi di lokasi tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto-foto yang berkaitan dengan objek penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2020).

Teknik analisis data dilakukan melalui empat tahapan, yaitu mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Gambaran Umum Asia Farm

Asia Farm Pekanbaru merupakan objek wisata edukasi agrowisata yang terletak di Jalan Badak Ujung, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, dan diresmikan pada 12 April 2019. Dibangun dengan inspirasi dari game Hay Day dan film kartun Shaun the Sheep, Asia Farm menghadirkan suasana pertanian yang menarik dan menyenangkan, lengkap dengan rumah, kandang, dan karakter seperti dalam film. Tempat ini dirancang sebagai destinasi wisata unik yang menawarkan pengalaman langsung bagi anak-anak untuk melihat dunia pertanian secara nyata. Dengan harga tiket masuk Rp25.000 (gratis untuk anak <70 cm), pengunjung juga mendapatkan berbagai fasilitas tambahan seperti welcome drink, voucher belanja, kupon undian, dan voucher game anak.

Selain wisata edukasi, Asia Farm Pekanbaru juga menyediakan berbagai atraksi seperti memberi makan hewan, memanah, bersepeda, melukis, dan bermain di waterpark. Fasilitas umum yang tersedia pun cukup lengkap, antara lain toilet, lahan parkir, musholla, cafetaria, toko suvenir, spot foto, museum, dan papan informasi. Visi dari Asia Farm Pekanbaru adalah menjadi perusahaan pengelola wisata edukasi terbaik di Indonesia pada tahun 2025. Sementara misinya adalah memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan bagi anak-anak Indonesia agar tumbuh cerdas serta memahami pentingnya interaksi dengan alam di tengah perkembangan teknologi.

4.2. Hasil

4.2.1. Identifikasi Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru

A. Kurikulum (Wisata edukasi yang diterapkan)

Asia Farm Pekanbaru menghadirkan konsep wisata edukasi yang menggabungkan rekreasi dan pembelajaran dengan tema peternakan ala Hay Day sebagai identitas utama. Elemen

visual seperti menara kincir angin, rumah hobbit, rumah bergaya Jepang, dan kolam koi menciptakan suasana tematik yang menarik bagi anak-anak sekaligus memperkuat pengalaman belajar. Kehadiran Asia Farm pada tahun 2019 juga menjawab kebutuhan masyarakat akan destinasi wisata baru di Pekanbaru yang saat itu masih terbatas, sehingga menawarkan nilai tambah melalui pendekatan edukatif.

Fokus utama wisata edukasi di Asia Farm adalah pengenalan hewan dan tumbuhan. Meskipun koleksi tumbuhan tidak banyak berubah, pengelola rutin menambah jenis hewan dan memperbarui wahana untuk menjaga daya tarik. Pandangan bahwa wisata bersifat musiman sementara edukasi lebih berkelanjutan mendorong komitmen jangka panjang dalam pemeliharaan, bahkan saat tidak ada pengunjung. Fasilitas tambahan seperti aula gratis, pemandu wisata, dan sound system untuk rombongan menunjukkan keseriusan dalam mendukung proses edukasi aktif, bukan hanya hiburan pasif.

Secara keseluruhan, pendekatan edukatif Asia Farm Pekanbaru tidak hanya memberikan pengalaman menyenangkan, tetapi juga menyampaikan pengetahuan secara interaktif. Strategi pengelolaan yang berkelanjutan dan responsif terhadap kebutuhan pengunjung menjadikan Asia Farm sebagai salah satu contoh objek wisata edukasi yang adaptif dan relevan di tengah perkembangan industri pariwisata lokal.

B. Teks (Aktivitas yang ditawarkan)

Aktivitas wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru dirancang secara interaktif dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak usia 3–10 tahun. Berbagai permainan seperti berburu telur, mencari harta karun, hingga menghitung kambing dikemas untuk melatih motorik, konsentrasi, dan kemampuan berpikir. Aktivitas tematik seperti memberi makan hewan, menanam, dan memanen buah juga menjadi bagian dari pengalaman langsung

yang mendorong empati terhadap alam. Kegiatan tambahan seperti panahan, berkuda, dan bioskop mini turut memperkaya pilihan aktivitas wisata edukatif.

Pengelola Asia Farm Pekanbaru menerapkan aturan tertentu demi menjaga keselamatan dan kenyamanan, seperti larangan membawa makanan hewan dari luar atau memasukkan kaki ke kolam. Hal ini menunjukkan keseimbangan antara kebebasan eksplorasi dan tanggung jawab. Paket wisata edukasi seperti Farm Visit, Farm Hoop, dan Farm Tour disediakan dengan variasi durasi dan fasilitas, memungkinkan pengunjung memilih sesuai kebutuhan. Kehadiran pemandu serta sesi praktikum dalam paket tertentu memperkuat nilai edukatif dalam setiap kegiatan.

Untuk mendukung seluruh aktivitas, Asia Farm Pekanbaru menyediakan fasilitas lengkap seperti playground, minigames, penyewaan sepeda, dan toko suvenir, serta maskot “Chichi” sebagai bagian dari strategi branding. Ketersediaan kafetaria, mushola, toilet, dan wastafel yang tersebar—terutama di dekat kandang—menunjukkan perhatian terhadap kenyamanan dan kebersihan. Secara keseluruhan, Asia Farm Pekanbaru memadukan edukasi, rekreasi, dan kenyamanan, menjadikannya destinasi wisata edukatif yang dirancang secara matang dan berorientasi pada pengalaman pengunjung.

C. Guru (Orang yang memandu)

Pengelolaan wisata edukasi di Asia Farm Pekanbaru berjalan secara terstruktur dan kolaboratif, dengan pembagian tugas yang jelas di antara tim manajemen. Field manager bertanggung jawab di lapangan, sementara manajer operasional mengawasi kinerja karyawan dan menangani kendala. Komitmen terhadap pelayanan terlihat dari respons cepat terhadap kerusakan fasilitas. Untuk program edukasi, tersedia paket khusus bagi rombongan sekolah, didukung promosi aktif melalui broadcast, surat ke

sekolah, hingga partisipasi tim marketing dalam kegiatan tematik seperti menanam padi dan menggembala bebek pada momen tertentu.

Peran pemandu wisata menjadi kunci dalam pelaksanaan program edukasi. Mereka direkrut dari eksternal, diberi pelatihan, dan ditugaskan saat ada pemesanan paket edukasi, dengan rasio maksimal satu pemandu untuk 30 anak. Briefing rutin dilakukan agar materi yang disampaikan selalu relevan. Pemanduan disesuaikan dengan aktivitas pilihan pengunjung, seperti memberi makan hewan atau menanam benih. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam menghadapi karakter anak-anak yang aktif, sehingga keterampilan komunikasi dan kesabaran menjadi penting.

Bagi pengunjung individu, meskipun tanpa pemandu, Asia Farm Pekanbaru tetap menyediakan pengalaman edukatif melalui papan informasi, petugas area, dan penunjuk arah. Hal ini menunjukkan bahwa pengelola berupaya menjangkau semua segmen pengunjung. Kolaborasi antara tim manajemen, strategi promosi, dan pelaksanaan di lapangan mencerminkan pengelolaan wisata edukasi yang tidak hanya rapi, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik wisatawan.

4.2.2. Kendala/Tantangan yang Dihadapi Pengelola Asia Farm Pekanbaru dan Cara Menghadapinya

D. Kendala/Tantangan yang Dihadapi Pengelola dalam Menerapkan Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru

Setelah lima tahun beroperasi, Asia Farm Pekanbaru mulai menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat pengunjung, terutama dengan munculnya banyak tempat wisata baru yang terus berkembang. Untuk mengatasi hal ini, pihak pengelola berusaha terus melakukan pembaruan, seperti menambah wahana, menghadirkan hewan-hewan baru, dan

menciptakan suasana yang lebih menarik. Langkah ini menunjukkan bahwa Asia Farm tidak hanya bertahan pada kondisi awal, tetapi terus berupaya untuk meningkatkan daya tarik agar tetap diminati oleh wisatawan.

E. Cara Pengelola Menghadapi Kendala/Tantangan yang ada

Pengelola Asia Farm Pekanbaru secara rutin melakukan riset agar bisa menyesuaikan diri dengan tren dan keinginan pengunjung. Hasil riset tersebut menjadi bahan pertimbangan sebelum dilakukan perubahan di lapangan. Saat ini, pengelola sedang mempersiapkan penambahan wahana dan hewan baru yang ditujukan untuk anak-anak. Selain itu, juga ada rencana untuk melakukan rebranding, termasuk mengganti logo. Hal ini menunjukkan bahwa Asia Farm Pekanbaru ingin memperbarui citra mereka agar terlihat lebih segar dan sesuai dengan perkembangan zaman, mengingat tampilan yang ada sekarang masih banyak dipengaruhi oleh tema dari film Shaun The Sheep dan Permainan Hay Day.

4.3 Pembahasan

Asia Farm Pekanbaru merupakan objek wisata edukasi yang menggabungkan kegiatan rekreasi dan pembelajaran dengan tema peternakan ala Hay Day. Elemen visual seperti kincir angin, rumah hobbit, rumah bergaya Jepang, dan kolam koi menciptakan suasana tematik yang menarik, khususnya untuk anak-anak. Sejak dibuka pada tahun 2019, Asia Farm Pekanbaru hadir sebagai alternatif baru di tengah keterbatasan destinasi wisata di Pekanbaru, sekaligus memberikan nilai tambah melalui pendekatan edukatif.

Fokus utama edukasi di Asia Farm Pekanbaru adalah pengenalan hewan dan tumbuhan. Meskipun koleksi tumbuhan tidak banyak berubah, penambahan jenis hewan dan pembaruan wahana dilakukan secara rutin untuk menjaga daya tarik wisata. Aktivitas yang ditawarkan seperti

memberi makan hewan, menanam, memanen, hingga bermain sambil belajar dirancang agar menyenangkan sekaligus mengembangkan keterampilan motorik, konsentrasi, dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar.

Untuk mendukung kegiatan edukatif, Asia Farm Pekanbaru menyediakan paket wisata yang dilengkapi dengan fasilitas seperti aula, sistem suara, dan pemandu wisata. Kehadiran pemandu yang sudah diberi pelatihan khusus membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Selain itu, pengelola juga menyediakan sarana bagi pengunjung individu agar tetap bisa mendapatkan pengalaman edukatif, seperti papan informasi dan petugas area.

Pengelolaan Asia Farm Pekanbaru dilakukan secara terstruktur dengan pembagian tugas yang jelas. Tim manajemen, pemandu wisata, dan petugas lapangan bekerja sama untuk memberikan pelayanan yang maksimal. Promosi edukasi juga dilakukan secara aktif melalui sekolah dan kegiatan tematik. Tantangan seperti karakter anak-anak yang aktif direspons dengan pendekatan komunikatif dan penuh kesabaran oleh para pemandu.

Setelah lima tahun beroperasi, Asia Farm Pekanbaru menghadapi tantangan untuk tetap bersaing dengan destinasi lain yang terus bermunculan. Sebagai respons, pengelola melakukan inovasi dan riset secara rutin untuk menyesuaikan diri dengan tren dan kebutuhan pengunjung. Saat ini, pengembangan wahana baru yang lebih ramah anak serta rencana rebranding sedang disiapkan sebagai upaya untuk memperbarui citra dan menjaga daya tarik wisata edukasi ini tetap relevan dan diminati.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Identifikasi Wisata Edukasi di Asia Farm Pekanbaru, dapat disimpulkan :

1. Asia Farm Pekanbaru merupakan destinasi wisata yang memadukan unsur

edukasi dan rekreasi secara terencana dengan tema peternakan dan aktivitas interaktif seperti memberi makan hewan dan menanam. Edukasi disampaikan melalui pemandu wisata bagi rombongan serta media informasi untuk pengunjung individu, dengan dukungan fasilitas yang memadai. Dari sisi pengelolaan, Asia Farm memiliki sistem kerja yang terstruktur, strategi promosi aktif, serta pemandu yang berperan penting dalam menyampaikan materi edukasi secara fleksibel. Meskipun terdapat tantangan, seperti karakter anak-anak yang aktif, pengelola tetap menjaga kualitas layanan melalui pelatihan dan evaluasi rutin. Secara keseluruhan, Asia Farm Pekanbaru berhasil menjadi tempat rekreasi sekaligus sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Berdasarkan hasil wawancara, setelah lima tahun beroperasi, Asia Farm Pekanbaru menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat pengunjung di tengah persaingan dengan destinasi wisata baru. Untuk menjawab hal tersebut, pengelola terus melakukan inovasi melalui penambahan wahana, koleksi hewan, serta menciptakan suasana yang lebih menarik, terutama bagi anak-anak. Selain itu, riset rutin dilakukan untuk mengetahui tren dan minat wisatawan sebagai dasar dalam pengembangan program dan fasilitas baru. Upaya rebranding, termasuk penggantian logo, juga tengah direncanakan guna memperkuat identitas visual Asia Farm Pekanbaru yang lebih segar dan khas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran kepada pihak pengelola sebagai berikut:

1. Untuk mendukung penyampaian edukasi, pengelola dapat menambahkan media interaktif seperti layar sentuh atau QR code

di beberapa area, sehingga wisatawan dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

2. Pengelola dapat membuat lembar aktivitas edukasi yang berisi kuis, teka-teki, atau kegiatan mewarnai yang diberikan kepada anak-anak saat mengikuti wisata edukasi, sehingga pengalaman belajar terasa lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Pengelola Asia Farm Pekanbaru dapat menambah area praktik langsung seperti zona pemerah susu atau belajar bercocok tanam agar wisatawan mendapat pengalaman edukasi yang beragam.
4. Berdasarkan beberapa keluhan dari pengunjung, pengelola diharapkan lebih memperhatikan kondisi dan kebersihan fasilitas umum, seperti kandang hewan yang terlihat kurang terawat, beberapa area jalan yang licin, serta wahana yang tidak dijalankan saat kunjungan. Perawatan dan pengawasan rutin diperlukan agar kenyamanan dan keselamatan pengunjung tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh Keberadaan Objek Wisata Taman Syarifah Sembilan Terhadap Perkembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kecamatan Sungai Apit Kabupaten Siak. *JIABIS: Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis dan Sosial*, 2(1), 30-44.
- Alfiani, D. L. N., Chania, M., Sari, S. A. N., & Novita, Y. (2025). Analisis Komponen Pariwisata (4A) Pada Wisata Asia Farm Di Pekanbaru Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2863-2882.
- Arjana, I. G. B. (2015). *Geografi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azizah, R. R., Jayadi, A., Fitriani, F., Dirda, J. E., Lestari, I., Masyhuri, Z. A., ... & Hartanto, A. P. (2024). Eksplorasi Potensi Wisata Edukasi Kebun Kopi: Pembangunan Berkelanjutan Di Desa Rempek Darussalam. *Jurnal Wicara Desa*, 2(4), 261-265.
- Baiquni, W. &. (2011). *Perencanaan Pengembangan Pariwisata*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Damanik, J., & Weber, H. F. (2006). *Perencanaan Ekowisata : Dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Eddyono, F. (2021). Pengelolaan destinasi pariwisata. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Fadlina, S. (2021). Pembangunan Destinasi Pariwisata di Kelurahan Muara Enim Melalui Pendekatan Pengembangan Kampung Wisata. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 26(2), 178-192.
- Gunawan, W. (2012). *Manajemen Pariwisata dan Pelayanan Wisatawan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Harwindito, B., Wahyuni, N., Saputra, N. G., Suheryadi, H., & Renaldo, R. (2023). Taman Wisata Lebah Madu Cibubur Sebagai Objek Wisata Edukasi di Kota Jakarta. *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 16(1), 221-226.
- Husnatarina, F., Jasiah, J., Arianti, S., Minggawati, I., Nugraha, S., & Sumiatie, S. (2022). Desa Bukit Bamba: wisata edu dan wisata kesehatan. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 3(1), 36-41.
- Irawan, H., Santosa, Y. B. P., & Hidayat, A. (2022). Museum Gedung Pegadaian Sukabumi sebagai sarana wisata edukasi sejarah. *Jurnal Artefak*, 9(2), 103-112.

- Juwita, J., & Umami, M. (2021). Pemanfaatan monyet ekor panjang (*Macaca fascicularis*) sebagai wisata edukasi di Babakan, Sumber, Cirebon. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 129-138.
- Latif, B. S., & Amelia, M. (2022). Dampak pengembangan daya tarik wisata edukasi dalam peningkatan pengunjung perkampungan budaya Betawi Setu Babakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 461-471.
- Muljadi, A. J., & Warman, H. A. (2014). *Kepariwisata dan Perjalanan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Pariyanti, Rinnanik, Buchori. (2020). *Objek Wisata Dan Pelaku Usaha*. Pustaka Aksara:Surabaya.
- Pendit, N. S. (2006). *Ilmu Pariwisata (Sebuah Pengantar Perdana)*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Pitana, I., & Gayatri, P. G. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2023). Urgensi destinasi wisata edukasi dalam mendukung pariwisata berkelanjutan di Indonesia. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135-143.
- Prasiasa, D. P. O. (2013). *Destinasi Pariwisata Berbasis Masyarakat*, Jakarta: Salemba Medika.
- Reza, M., Santosa, E. B., & Poerwati, T. (2020). Konsep Wisata Budaya Kalija Kelurahan Tasikmadu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 4(01), 37-50.
- Riani, N. K. (2021). Pariwisata adalah pisau bermata 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1469-1474.
- Sammeng, A. M. (2001). *Cakrawala Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santi, D. K. (2018). Analisis Faktor yang Berpengaruh terhadap Pilihan Kunjungan Pariwisata. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan*, 391-403.
- Sedarmayanti, G. S. S., & Afriza, L. (2018). *Pembangunan dan pengembangan pariwisata*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sihite, R. (2000). *Tourism Industry (Kepariwisataan)*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Simanjuntak, B. A., Tanjung, F., & Nasution, R. (2017). *Sejarah pariwisata: menuju perkembangan pariwisata Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suliyanto, S., & Musthofa, A. H. (2020). *Bauran Wisata (Tourism Mix): Objek Wisata Alam dan Objek Wisata Buatan*.
- Sumanti, S. P., Fitrah, M. P. D. H., & Armaya, M. P. M. (2022). *Geografi Pariwisata Dan Perkembangannya*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Suryono, D. (2012). *Pengembangan Pariwisata Edukatif Berbasis Lingkungan*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Syafi'i, I. (2015). *Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Komunitas*. Malang: Ub Press.
- Utama, I. G. (2017). *Pemasaran Pariwisata*. Yogyakarta: CV. Andi Offset(Andi, Anggota IKAPI).
- Warman, A. M. (2009). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Widyastuti, A. A. S. A., & Pramana, R. D. (2021). Pola Persebaran Wisata Taman Dan Lingkungan Di Kota Surabaya. *Jurnal Plano Buana*, 1(2), 110-121.
- Wijayanti, A. (2019). *Strategi pengembangan pariwisata edukasi di kota Yogyakarta*. Deepublish.
- Yoeti, O.A. (2006). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung:Angkasa.

- Yoeti, O. A. (2006). *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Yuanita, Y. (2024). Potensi Wisata Edukasi Berbasis Experiential Learning dan Pemasarannya di Kampoeng Kids Kota Batu, Jawa Timur untuk Menjangkau Segmen Pasar Yang Diharapkan. *Syntax Idea*, 6(2), 527-540.
- Kominfo9/RD3. (2019, April 24). Asia farm Destinasi Wisata Baru Masyarakat Pekanbaru. Portal Resmi Pemerintah Kota Pekanbaru. <https://www.pekanbaru.go.id/p/news/asia-farm-destinasi-wisata-baru-masyarakat-pekanbaru>, Diakses pada: 05 Juli 2024